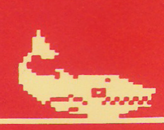
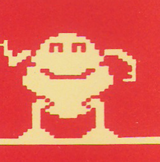
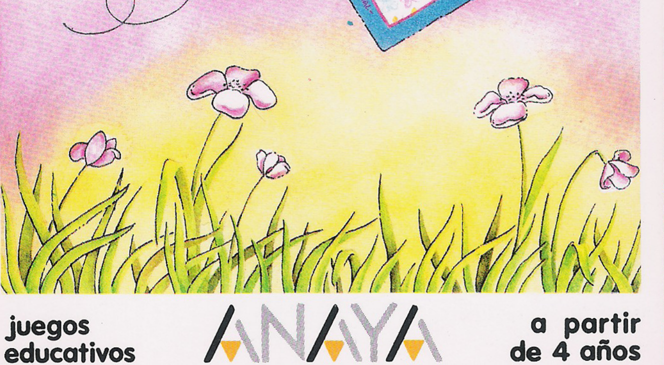
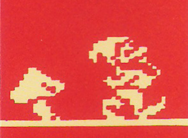
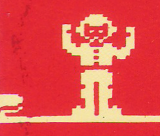



LA ABEJA SABIA 1

FORMAS GEOMETRICAS






juegos educativos

ANAYA

a partir de 4 años



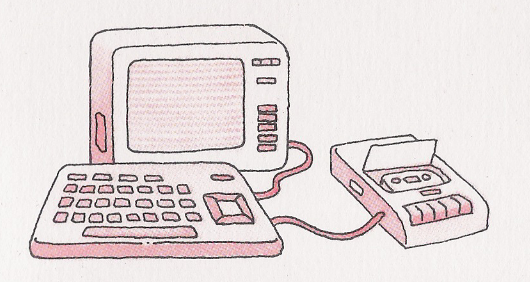




SONY®

MSX

MATERIAL NECESARIO



- Monitor o TV color.
- Ordenador MSX mínimo 32 k de memoria de usuario
- Lector de casetes.
- Mando de juegos (joystick) opcional.

CONEXION Y PUESTA EN MARCHA

- Conecte su equipo y enciéndalo según se le indique en el "manual de usuario".
- Ponga el volumen del casete a 3/4 del máximo. Si dispone de control de tono sitúelo en el tope de agudos.
- Coloque la cinta del programa en el casete y rebobínela.
- Teclee: LOAD "CAS:", R
- Pulse la tecla **RETURN** y a continuación la tecla **PLAY** de su casete.

El programa empezará a cargarse. Espere unos instantes y siga las instrucciones que se le indiquen.

ADVERTENCIAS

- Si su casete dispone de control remoto (Remote), conecte la clavija correspondiente. Una vez puesta en marcha su casete mediante la tecla **PLAY** este control se encarga de detener y arrancar automáticamente su casete.
- Si en la carga del programa surge algún problema compruebe el nivel de volumen de su casete, e inténtelo de nuevo. Recuerde que dispone de una versión del programa por ambas caras de la cinta o casete.

CONTENIDO

Diseño Pedagógico: Lillian Batlle

© EDICIONES ANAYA, S. A. - 1986 - Madrid: Iriarte, 4 - Depósito Legal: M. 24.504 - 1986
ISBN: 84-207-2732-6 - Printed in Spain - Imprime: Josmar, S. A. - Artesanía, 17 - Polígono Industrial de Coslada (Madrid).

INTRODUCCION

"JUEGO, PIENSO Y APRENDO" es una serie de programas de ordenador dirigidos a niños de 4 años en adelante.

Con ellos se pretende que los niños, al mismo tiempo que juegan con el ordenador, adquieran nuevos conocimientos y desarrollen su lenguaje.

No se trata de que el niño permanezca sentado pasivamente frente a una máquina que le da cosas hechas, sino todo lo contrario: va a participar activamente en el juego, al mismo tiempo que aprende y se acostumbra a manejar el ordenador.

En estos programas se presentan actividades graduadas por dificultad con el fin de lograr en el niño un aprendizaje progresivo. De este modo, los conocimientos que ya posee los va aplicando y le sirven como soporte para la adquisición de otros nuevos.

Aunque la serie "JUEGO, PIENSO Y APRENDO" ha sido creada para niños de 4 a 6 años, algunos juegos podrán ser utilizados por niños de 3 años, así como por aquellos que, superando los 6 años, presenten ciertos problemas de desarrollo o de aprendizaje.

Cada caja de la serie "JUEGO, PIENSO Y APRENDO" contiene un casete en el que se suceden juegos educativos alternados con otros juegos de entretenimiento que servirán de relajación previa a la actividad siguiente.

El contenido de este casete pretende desarrollar *la capacidad de experimentación* por medio de juegos de *reconocimiento de formas geométricas.*

El juego educativo se desarrolla de la siguiente manera: en primer lugar, se propone la actividad. Una vez resuelta, el niño recibe indicaciones visuales y musicales que le informan de un acierto o error. En caso de error, tendrá ocasión de intentarlo de nuevo, y así sucesivamente hasta lograr el acierto. Finalizado con éxito el juego educativo, el niño accede a otro de entretenimiento y, una vez terminado, se le presenta la resolución de otra actividad.

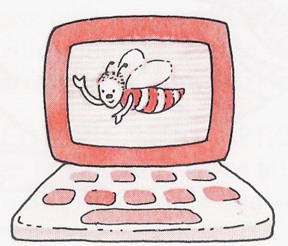


Observaciones

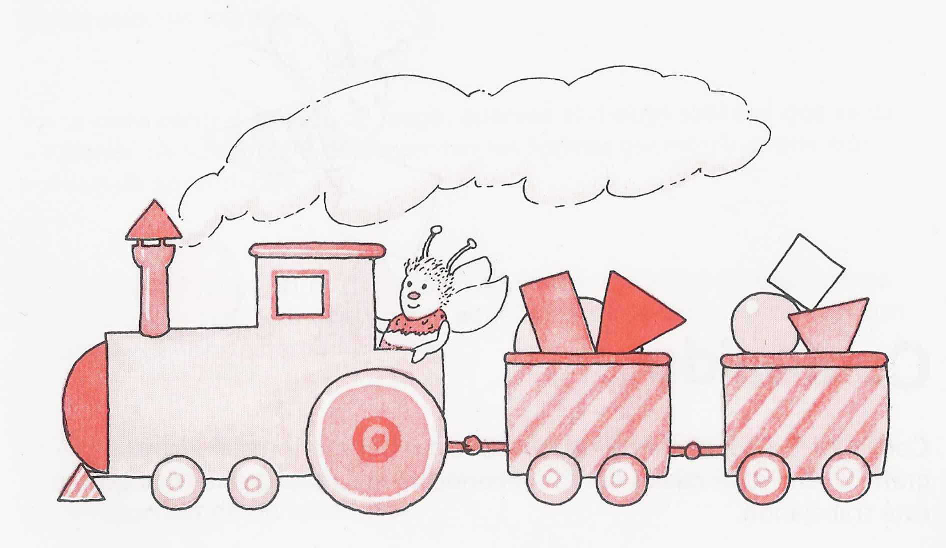
- En los casos en los que el motivo del juego lo permite se ha procurado que los desplazamientos de los objetos o la presentación de éstos, en pantalla, se realice de izquierda a derecha. Con ello el niño ejercita el barrido ocular de izquierda a derecha, hábito imprescindible para el aprendizajé de la lectura y de la escritura.

- Los objetos que se presentan en estos juegos corresponden a dos tipos: unos son muy propios del entorno próximo al niño preescolar (familia, circo, juegos, alimentos, etc.) y otros pertenecen al mundo de las exploraciones espaciales y científicas, por el cual sienten una enorme inclinación, dado que representa para ellos algo semejante al mundo de la magia y de la fantasía.

- Para ofrecer al niño un material más completo y atractivo, todos los juegos se acompañan de sonidos y temas o sintonías musicales que tienen, además, una gran utilidad didáctica: el niño descubre un mensaje por medio de esos sonidos, es decir, se acostumbra a realizar asociaciones entre un significante y un significado, capacidad imprescindible para lograr el futuro aprendizaje de la lecto-escritura.

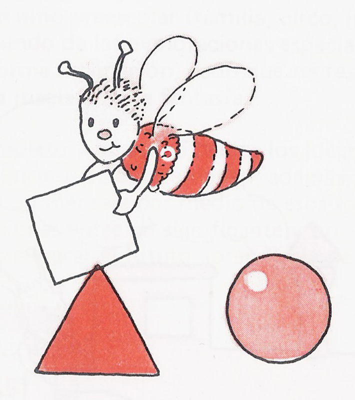


RECONOCIMIENTO DE FORMAS GEOMETRICAS



Objetivos

El objetivo de este juego es que el niño reconozca las formas geométricas que componen una figura dada, a fin de desarrollar su capacidad de análisis y de síntesis, requisitos imprescindibles para el aprendizaje posterior de la lectura, de la escritura y del cálculo.



Contenido

Consta de 5 figuras diferentes, compuestas por distintos elementos gráficos, entre los cuales el niño reconocerá la forma geométrica que se está trabajando.

En la pantalla aparece:

En la zona superior izquierda, un cuadro con el dibujo que simboliza el concepto que se trabaja.

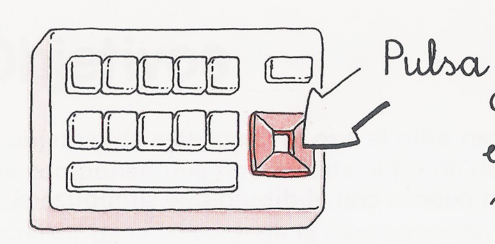
En la zona inferior izquierda, una planta que crece y florece, en función de los aciertos logrados.

En la zona central o zona de juego, aparece el dibujo sobre el que se va a trabajar. A su derecha, se presentan las formas geométricas que son motivo de aprendizaje.

A lo largo del juego, el niño irá seleccionando una a una dichas formas geométricas y trasladándolas hasta aquella parte de la figura central con la que encaje perfectamente.

Cuando complete con éxito uno de los dibujos presentados, y antes de comenzar con el siguiente, tendrá acceso al juego de recreo consistente en el recorrido de un laberinto.

APRENDE A JUGAR

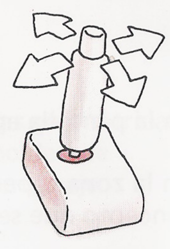


Pulsa

o mueve

el joystick

y ...



... ME DESPLAZO





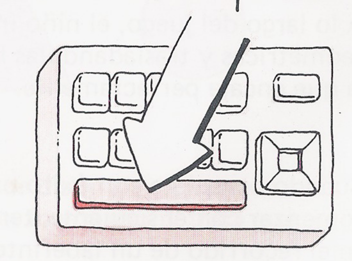
Para "COGER" o "SOLTAR"

pulsar la

barra de espacios

o el botón

del joystick

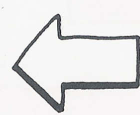




Muevo las alas
cuando aciertas

y me caigo
cuando fallas





PUNTUACION

Para empezar el juego
pulsa la tecla "ESC"



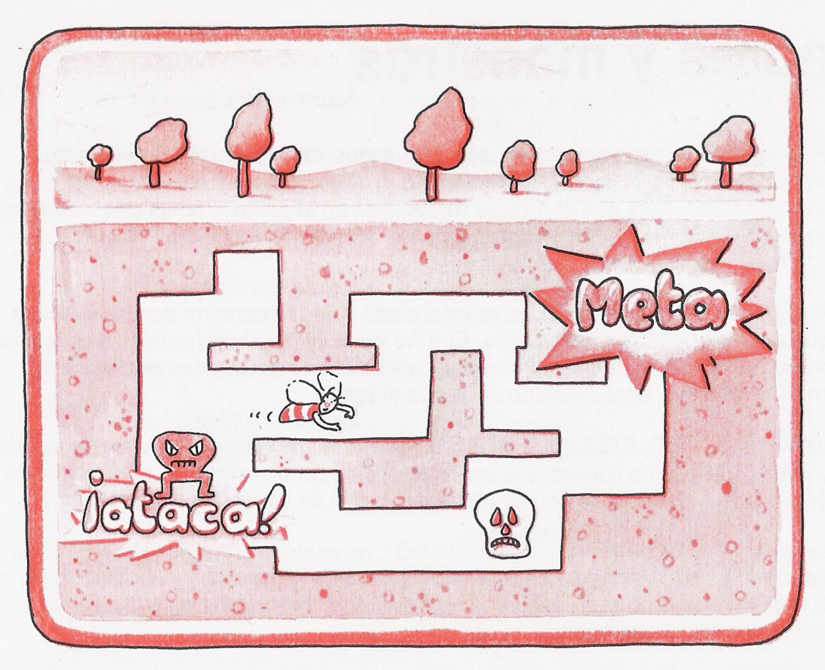
JUEGO RECREATIVO

Los juegos educativos que protagoniza la *abeja sabia* se alternan con los de laberintos, graduados según su dificultad. Dicha dificultad es debida a la complejidad del laberinto y a los personajes que impiden llegar a la meta.

En cada laberinto se dispone de dos oportunidades para su consecución.

La *abeja sabia* se enfrentará a encrucijadas de caminos entre los que selecciona el que la conduce hasta la meta.

Estos laberintos se resuelven por medio de las teclas de orientación o el mando de juego.



Pulsa las teclas del cursor o mueve el mando del joystick para DESPLAZARTE en todas las direcciones.

Recomendaciones para padres y maestros

- El protagonista o ejecutor del juego, el jugador, debe ser el niño, pese a que en principio precise de la orientación del profesor o maestro quien quedará en segundo lugar, para que el niño se introduzca en el juego y tenga una auténtica oportunidad de aprendizaje, tanto por los aciertos como por los errores que cometa.

- Si el niño acierta o se equivoca es informado inmediatamente por las acciones que realiza una imagen simbólica. El niño ha de interpretar las imágenes que ve como información que le hace tomar conciencia de sus errores y repercutirá en la conducta a seguir cuando continúe el juego.

- La serie "JUEGO, PIENSO Y APRENDO" no es un método o sistema completo y autosuficiente de aprendizaje preescolar, sino un instrumento complementario de la amplia variedad de actividades que el niño de esta edad debe realizar.

- La serie "JUEGO, PIENSO Y APRENDO" no excluye, sino que precisa, otras actividades que se realizan en la vida cotidiana de la escuela y el hogar, en las que el movimiento corporal, la manipulación directa de los objetos y la expresión son el constituyente básico.

- La realización del juego educativo en la serie "JUEGO, PIENSO Y APRENDO" exige al niño cierto grado de interés y de atención. Lo que se pretende es desarrollar ese interés y esa atención, no desgastarlos con el cansancio que se produciría por la sucesión excesiva de actividades. Para evitarlo se han distribuido alternadamente las actividades de aprendizaje con las de entretenimiento.

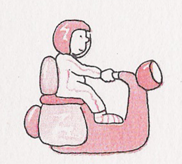
COLECCION "JUEGO, PIENSO Y APRENDO"



1. **EL PAYASO EXPLORADOR 1.** Identificación de Objetos
(HBS-AN 014)
2. **EL PAYASO EXPLORADOR 2.** Diferenciación de Colores
(HBS-AN 015)



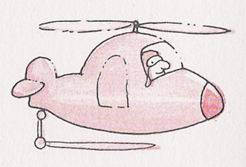
3. **EL PESCADOR ESPACIAL 1.** Grande - Mediano - Pequeño
(HBS-AN 016)
4. **EL PESCADOR ESPACIAL 2.** Alto Bajo - Largo Corto
(HBS-AN 017)



5. **EL MOTORISTA SIDERAL 1.** Formación de conjuntos
(HBS-AN 018)
6. **EL MOTORISTA SIDERAL 2.** Memoria Perceptiva
(HBS-AN 019)



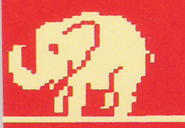
7. **LA ABEJA SABIA 1.** Formas Geométricas
(HBS-AN 020)
8. **LA ABEJA SABIA 2.** Seriaciones
(HBS-AN 021)
9. **LA ABEJA SABIA 3.** Análisis de Forma y Color
(HBS-AN 022)

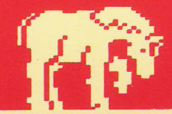
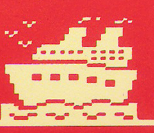
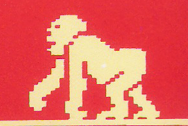


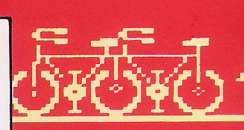
10. **MISION RESCATE 1.** Juegos de Asociación
(HBS-AN 023)
11. **MISION RESCATE 2.** Secuencias Temporales
(HBS-AN 024)



12. **EL MAGO VOLADOR 1.** Identificación de números
(HBS-AN 025)
13. **EL MAGO VOLADOR 2.** Números y Cantidades
(HBS-AN-026)



LA ABEJA SABIA 1

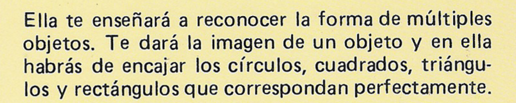
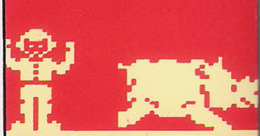
Para niños de 4 años en adelante

FORMAS GEOMETRICAS

La *abeja sabia* nunca se confunde. Cuando quiere libar una flor o recoger polen de otra sabe siempre a cuál acudir; se fija bien en el color, en el tamaño y en la forma.



Ella te enseñará a reconocer la forma de múltiples objetos. Te dará la imagen de un objeto y en ella habrás de encajar los círculos, cuadrados, triángulos y rectángulos que correspondan perfectamente.

A medida que demuestres haberte contagiado de la sabiduría de la abeja al acertar formas de los objetos, verás germinar una semilla, crecer una planta y, al final, el nacimiento de bonitas flores.



En los momentos de descanso puedes pedirle a la amiga abeja que te enseñe uno de sus laberintos. Aunque encuentres algún personaje que no quiera dejarte pasar, no te desanimes. ¡Lo conseguirás!



Contenido: Un casete y un manual

Material necesario

- Ordenador MSX 64 K
- Lectora de casetes
- Monitor o TV color
- Mando de juegos (opcional)







HBS-AN 020